



١

خريطة منهج

تكنولوجيا المعلومات والإتصالات
الصف الرابع الإبتدائى



ترم ثانى

٢٠٢٥-٢٠٢٦

رؤية حجرة الحاسب الالى

تسعى الحجرة لتكون رائده ومتميزه علميا وتربويا لرفع المستوى التعليمى والارتقاء به لتهيئة طالب قادر على مواجهة التحديات وحل المشكلات مستعينة بتكنولوجيا العصر وهى الكمبيوتر.



رسالة حجرة الحاسب الالى

١ – ايجاد بيئة محفزة للتعليم والابداع لرفع مستوى الطالبات فى مادة الحاسب الالى.

٢ – اختيار افضل الكفاءات التعليمية والتربوية والادارية وتدريبها وتطويرها من خلال تدريب المعلم على أحدث الاساليب والوسائل العلمية فى التدريس واستخدام التكنولوجيا فى دعم وتعزيز وتيسير العملية التعليمية.

٣ – التمرس على المشاركة المجتمعية الفعالة عن طريق استخدام التقنيات الحديثة وتوظيفها فيما يعود على التلاميذ بالنفع والفائدة.

٤ – أعداد طلاب قادرون على الاندماج فى التكنولوجيا الموجودة ومواكبتها أول بأول.

٥ – تفعيل التعليم الالكترونى النشط والربط بينه وبين التقويم الشامل.

معلم المادة	مدير المدرسة	موجه المادة
....	....	....

نواتج التعلم (المؤشرات والممارسات)	محتوى المنهج الحالى	استيراتيجيات التعليم والتعلم	الوسائل التعليمية	اساليب التقويم	ادلة وشواهد	الانشطة الاثرائية
الوحـــــــــــــــــــدة الثالثة : دور تكنولوجيا المعلومات والإتصالات في حياتنا						
يذكر ثلاثة أمثلة على دور الأدوات الرقمية في تسهيل المهام اليومية.	الدرس الأول التطبيقات التكنولوجية في حياتنا .	العصف الذهنى	السبورة الإلكترونية	الكتاب المدرسى/ ملاحظة الطلاب/ حل التقويم المنزلى	دفتر اعداد الدروس /انشطة المادة التى قام بها الطالب مع زملائه فى الفصل	حجز تذكرة قطار من الانترنت
يشرح نوعين من الأدوات الرقمية التى يمكن أن يستخدمها في حياته اليومية .		– الحوار والمناقشة	الكتاب المدرسى			
يذكر أكبر عدد من الأفكار لاستخدام التطبيقات الرقمية في مساعدته على التعلم.		حل المشكلات	عرض تقديمى			
يحدد مفهوم المواطنة الرقمية.	الدرس الثانى المواطنة الرقمية : حقوق ومسئولياتى على الإنترنت	العصف الذهنى	السبورة الإلكترونية			عمل بحث عن المواطنة الرقمية
يشرح الحقوق والواجبات التى يجب الالتزام بها كمواطن رقمى.		الحوار والمناقشة	الكتاب المدرسى			
يطبق قواعد الاستخدام الأمن والمسئول للإنترنت. .		الخرائط الذهنية	عرض تقديمى			
يتعرف مفهوم التواصل عبر الإنترنت.	الدرس الثالث طرق التواصل عبر الإنترنت : المتزامن وغير المتزامن.	الحوار والمناقشة	السبورة الإلكترونية			عمل بريد الكترونى
يحدد أدوات التواصل المتزامن وغير المتزامن.		التعلم التعاونى	الكتاب المدرسى			
يستخدم إحدى أدوات التواصل الرسمية بطريقة صحيحة.		حل المشكلات	عرض تقديمى			
يحدد الفرق بين استخدام المراسلة الفورية (غير الرسمية) والبريد الإلكترونى (الرسمى) في التواصل .	الدرس الرابع أدوات التواصل الرقمى	الخرائط الذهنية	التطبيق العملى			عمل محادثة فيديو مع زملائك باشراف معلمك
يكتب رسالة بريد إلكترونى صحيحة ، تتضمن عنوان المرسل إليه ، وموضوعا واضحا .		العصف الذهنى	السبورة الإلكترونية			
يطبق قواعد السلوك المهذب والأمن عند إجراء محادثات الفيديو .		الحوار والمناقشة	العرض التقديمى			
يتعرف بيئات التعلم عبر الإنترنت ، مثل (Edmodo) .	الدرس الخامس أدواتى في التعلم عبر الإنترنت .	التعلم بالتدريب	التطبيق العملى			عمل بحث عن بيئات التعلم
يتعرف ثلاثة مصادر موثوقة ومختلفة للتعلم والبحث عبر الإنترنت.		– الحوار والمناقشة	السبورة الإلكترونية			
يصف بعض مميزات مصمم الخرائط التفاعلى.		حل المشكلات	العرض التقديمى			

ينظم ملاحظاته بعد الانتهاء من البحث باستخدام مخطط يضم مقدمة ، وفقرات داعمة ، وخاتمة.	الدرس السادس: مهارات البحث الرقمي: التخطيط وتقييم المصادر.	التعلم التعاوني	السبورة الإلكترونية	التفاعل مع العروض / ملاحظة الطالب	كراسات الأعمال التحريرية/الأسئلة الشفهية	عمل بحث عن المصادر الموثوقة والغير موثوقة
يخطط للبحث الرقمي بطريقة صحيحة تحديد الموضوع ، واختيار أنواع المصادر المناسبة .		العصف الذهني	العرض التقديمي			
يميز بين المصادر الموثوقة والمصادر غير الموثوقة.		الحوار والمناقشة				
الوحـــــــــــــــدة الرابعة : مشـــــــــــــروعي الرقمي						
يطبق منهجية تقسيم المشكلة الكبيرة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات إلى أجزاء صغيرة ليسهل حلها .	الدرس الأول حل المشكلات الرقمية.	العصف الذهني	السبورة الإلكترونية			حل مشكلة تلف لوحة المفاتيح
يبني فرضية علمية حول كيفية حدوث مشكلة تقنية معينة ، ويختبر هذه الفرضية.		العصف الذهني	السبورة الإلكترونية	الكتـــــاب المدرسي	دفاتـــــر إعداد الدروس	
يشرح أهمية طلب المساعدة من المعلم أو الآخرين للمساعدة على حل المشكلات التقنية .		- الحوار والمناقشة	الكتاب المدرسى			
يحدد الأدوات الرقمية التي يمكن استخدامها لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية ، مثل برنامج Publisher أو PowerPoint.	الدرس الثانى تقديم المعلومات.	العصف الذهنى	السبورة الإلكترونية			عمل شريحة ملصق بواسطة برنامج العرض
يصف ثلاثة من المفاهيم الرقمية الواجب مراعاتها عند التصميم (مثل الهوامش ، نوع الخط وحجمه ، الألوان ، أو الصور) .		الحوار والمناقشة	الكتاب المدرسى			
يكتب ملصقا إلكترونيًا بطريقة جذابة ، ومراعيا اختيار الخط المناسب – الألوان).		الخرائط الذهنية	عرض تقديمى			
يوضح مفهوم الخوارزمية (Algorithm).	الدرس الثالث الخوارزميات (Algorithms).	الحوار والمناقشة	السبورة الإلكترونية			عمل خوارزمية بسيطة
يحدد أهمية اختيار الكلمات المفتاحية الصحيحة عند البحث الرقمى .		التعلم التعاونى	الكتاب المدرسى			
يكتب خوارزمية بسيطة .		حل المشكلات	عرض تقديمى			

يشرح مفهوم البرمجة (Coding).	الدرس الرابع البرمجة لغة الكمبيوتر وصنع الألعاب.	الخرائط الذهنية	عرض تقديمي	التفاعل مع العروض/ملاحظة الطلاب	دفتر اعداد الدروس	عمل متاهة بسيطة وكيفية حلها
يناقش أهمية البرمجة في ابتكار الألعاب الإلكترونية والرسوم المتحركة والأفلام التى يشاهدها.		العصف الذهنى	السبورة الإلكترونية			
يُطبق التفكير المنطقى لإنشاء إرشادات برمجية (خطوات) لحل متاهة أو مهمة بسيطة.		الحوار والمناقشة	– العرض التقديمى			
يتعرف بعض البرامج والتطبيقات التى تعتمد على البرمجة.	الدرس الخامس استكشاف برنامج سكراتش (Scratch).	التعلم بالتدريب	التطبيق العملى			عمل حلقة تكرار لمدة ١٠ مرات
يشرح واجهة برنامج سكراتش (Scratch).		– الحوار والمناقشة	السبورة الإلكترونية			
يمارس بعض الخطوات البسيطة على برنامج سكراتش (Scratch).		حل المشكلات	– العرض التقديمى			
يستخدم أحد البرامج المكتبية (إضافة عناصر الجرافيك المختلفة)	الدرس السادس : فن الجرافيك – ابتكار وتعديل الصور الرقمية.	التعلم بالتدريب	التطبيق العملى			عرض نص على صورة بواسطة برنامج الرسام
حدد الأدوات والبرامج الشائعة المستخدمة في مجال تحرير الصور والرسوم ، مثل برنامج الرسام (Paint).		– الحوار والمناقشة	السبورة الإلكترونية			
يوظف برنامج Paint لإجراء تعديلات أساسية على الصور مثل القص أو إضافة نص		حل المشكلات	– العرض التقديمى			